



Pengenalan Media Animasi untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA Islam Sudirman Ambarawa

Umi Handayani¹, Rosalina Wahyu Riani², Ricky Darmawan³, Ade Pratama⁴
^{1,2,3}Sastra Jepang, ⁴Teknik Informatika, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia
Email Korespondensi: umihandayani@unw.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Jepang di tingkat SMA masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penguasaan kosakata dan rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media animasi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memperkenalkan media animasi dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang bagi siswa SMA Islam Sudirman Ambarawa. Metode yang digunakan meliputi pre-test, penyampaian materi kosakata, demonstrasi media animasi, praktik pengucapan kosakata, dan post-test. Kegiatan diikuti oleh 20 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Jepang yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa pada kategori baik dari 15% menjadi 70% dan menurunnya kategori kurang dari 60% menjadi 5%. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Kegiatan ini membuktikan bahwa media animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah.

Kata Kunci: media animasi, Bahasa Jepang, kosakata, pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) saat ini merupakan generasi digital yang terbiasa dengan tampilan visual, animasi, dan media berbasis teknologi; oleh karena itu, pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung kurang menarik dan berpotensi menurunkan minat belajar siswa (Arsyad, 2024). Teori multimedia learning menyatakan bahwa penyajian materi melalui kombinasi visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa, sehingga strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakter digital-native generasi sekarang (Mayer dikutip dalam Arsyad, 2024).

Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA/SMK menghadapi tantangan tersendiri karena perbedaan sistem bahasa, pelafalan, serta penggunaan aksara asing seperti hiragana, katakana, dan kanji. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama kosakata (goi), tata bahasa (bunpō), dan percakapan (kaiwa) (Japan Foundation, 2024; Hidayat & Nurul Aini, 2024). Di lapangan, metode pengajaran yang masih didominasi papan tulis, ceramah, dan buku teks membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi, sehingga hasil belajar kurang optimal (Sugiyono, 2024).

Generasi siswa saat ini dikenal sebagai digital native yang terbiasa menggunakan perangkat teknologi, aplikasi multimedia, dan animasi; oleh karena itu penting menghadirkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter mereka. Media animasi menggabungkan

teks, gambar, suara, dan gerakan dalam satu sajian pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mudah dipahami (Arsyad, 2024; Suyanto & Wahyuni, 2024). Penelitian dan studi literatur menunjukkan bahwa video animasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa: animasi membantu pemahaman kosakata dan konteks percakapan serta meningkatkan motivasi belajar (Fadhilah et al., 2025; Jamaludin et al., 2025; Yukiko Saito, 2024). Hasil penelitian spesifik pada pembelajaran Bahasa Jepang juga melaporkan peningkatan pemahaman kosakata siswa yang diajar dengan media animasi (Hidayat & Nurul Aini, 2024).

Meskipun efek positifnya jelas, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA masih terbatas. Penyebabnya antara lain keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat atau mengimplementasikan animasi, serta minimnya pelatihan dan dukungan fasilitas (Zahro, 2025; Jamaludin et al., 2025). Untuk menjamin keberlanjutan dan kualitas implementasi, diperlukan pendekatan pelatihan guru, sumber daya digital yang mudah diakses, dan integrasi kurikulum yang jelas (Sugiyono, 2024).

Berdasarkan kondisi di atas, diperlukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pengenalan dan pelatihan pemanfaatan media animasi untuk pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Islam Sudirman, Ambarawa. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, kompetensi guru dalam penggunaan media animasi, serta motivasi belajar siswa. Target keluaran yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman dan minat peserta didik terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Jepang melalui penggunaan media animasi, serta tersedianya guru yang lebih kompeten dalam memanfaatkan media tersebut (Arsyad, 2024; Fadhilah et al., 2025; Hidayat & Nurul Aini, 2024).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa hasil pre-test dan post-test siswa dianalisis untuk menggambarkan perubahan kemampuan secara objektif setelah diberikan perlakuan berupa media animasi. Pendekatan ini sesuai digunakan untuk menilai efektivitas suatu intervensi pembelajaran melalui pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan, sehingga hasilnya dapat menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara terukur (Sugiyono, 2024).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMA Islam Sudirman Ambarawa dengan melibatkan 20 siswa sebagai peserta. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang, penyampaian materi kosakata benda-benda yang terdapat di lingkungan kelas, demonstrasi dan pengenalan media animasi sebagai sarana pembelajaran kosakata Bahasa Jepang, praktik pengucapan kosakata berdasarkan animasi yang ditampilkan, serta post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan.

Data hasil kegiatan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test serta mengamati partisipasi siswa selama pelaksanaan kegiatan. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi juga didukung oleh temuan bahwa media visual dan audio dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing (Arsyad, 2024; Hidayat & Nurul Aini, 2024; Fadhilah et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Selama proses pembelajaran menggunakan media animasi, siswa terlihat lebih antusias dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Sebagian besar siswa aktif memperhatikan

materi yang disampaikan, mengikuti pelafalan kosakata, serta terlibat dalam sesi diskusi dan tanya jawab.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media Animasi

Berdasarkan hasil pre-test, kemampuan awal siswa dalam memahami kosakata Bahasa Jepang masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata benda-benda di kelas masih memerlukan dukungan media yang lebih menarik dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi.

Tabel 1. Hasil Pre-test

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik (≥ 75)	3 siswa	15%
Cukup (60-74)	5 siswa	25%
Kurang (< 60)	12 siswa	60%

Setelah kegiatan pengenalan media animasi dilaksanakan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang cukup jelas, yaitu bertambahnya jumlah siswa pada kategori baik dan berkurangnya siswa pada kategori kurang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi secara visual, audio, dan lebih interaktif.

Tabel 2. Hasil Post-test

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik (≥ 75)	14 siswa	70%
Cukup (60-74)	5 siswa	25%
Kurang (< 60)	1 siswa	5%

Peningkatan tersebut juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media animasi yang mampu membantu siswa mengaitkan bentuk kata, pelafalan, dan konteks penggunaan secara bersamaan. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, dukungan visual dan audio sangat penting karena siswa tidak hanya dituntut mengenal kosakata, tetapi juga memahami cara pengucapan dan penggunaannya dalam situasi sehari-hari. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian

tentang media animasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang yang menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media animasi pada kegiatan PKM ini dapat dinilai efektif untuk mendukung peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Jepang siswa.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Jepang siswa. Peningkatan jumlah siswa pada kategori baik dan penurunan jumlah siswa pada kategori kurang menunjukkan bahwa media animasi mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Media animasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan gerakan membuat siswa lebih mudah memahami makna kosakata yang dipelajari. Visualisasi objek yang ditampilkan membantu siswa menghubungkan kosakata dengan benda nyata sehingga proses mengingat menjadi lebih mudah.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media animasi juga berpengaruh terhadap aspek afektif siswa. Suasana pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi maupun praktik pengucapan kosakata.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi. Melalui media animasi, siswa memperoleh stimulus visual dan audio secara bersamaan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Temuan ini juga mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu, media animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Jepang perlu terus dikembangkan. Pemanfaatan media animasi tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

SIMPULAN (PENUTUP)

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pengenalan media animasi untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang di SMA Islam Sudirman Ambarawa berhasil meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan jumlah siswa pada kategori baik dari 15% menjadi 70% serta penurunan kategori kurang dari 60% menjadi 5%.

Selain meningkatkan hasil belajar, media animasi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang. Dengan demikian, media animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran bahasa asing di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Islam Sudirman Ambarawa yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik..

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2024). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fadhilah, N. A., Atmasani, D., Makmur, E., & Nurfauziah. (2025). Literature study: The influence of animated video learning media on improving student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 5(1)
- Hidayat, & Nurul Aini. (2024). Pengaruh media animasi terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 10(2), 88–97.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2025). Pemanfaatan media video animasi dalam memotivasi belajar peserta didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Japan Foundation. (2024). *Japanese Language Education Report 2024*. Tokyo: Japan Foundation.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, & Sri Wahyuni. (2024). Pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa asing. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 45–56.
- Yukiko Saito. (2024). Animation-based learning for beginner Japanese language students. *Journal of Japanese Language Education*, 12(1), 33–47.
- Zahro, U. A. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Karimah Tauhid Journal*.